2,10 DM
Nr. 43/26.10.1982

Walt Disneys

MICKY MAUS

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

ÖSTERREICH öS 16
SCHWEIZ 2,10 sFr
LUXEMBURG frs 46
BELGIEN bfrs 46
ITALIEN Lire 1400
NIEDERLANDE hfl 2,70
SPANIEN Ptas 100

Spiel und Bastelteil

Teil 1

- TOUR - DE DUCK

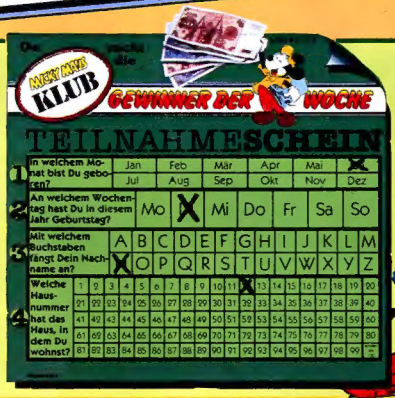
Das tolle Radrennspiel

GEWINNER DER WOCHE

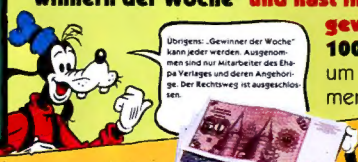
1000 Mark zu gewinnen! Bist auch Du GEWINNER DER WOCHE? Einfach umblättern – dann erfährst Du es!

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

Und wieder 1000 Mark zu gewinnen!



Hat der grüne Teilnahmeschein aus dem vorigen Heft Dir Glück gebracht? Dieser grüne Teilnahmeschein war in der vorigen MICKY MAUS. Du hast ihn ja sicher mit 4 Kreuzen ausgefüllt. Und jetzt aufgepaßt: **Wenn du den grünen Teilnahmeschein aus der vorigen MICKY MAUS (Heft 42/82) genauso angekreuzt hast (wahrheitsgemäß natürlich) wie auf nebenstehendem Beispiel, gehörst Du zu den „Gewinnern der Woche" und hast in jedem Fall bares Geld gewonnen: vielleicht sogar 1000 Mark!** Was Du tun mußt, um an Deinen Gewinn zu kommen, sagen wir Dir unten auf dieser Seite.



Und hier ist wieder Deine nächste Chance!
Hier ist der neue Teilnahmeschein!
Er kann bereits jetzt bares Geld für Dich wert sein: bis zu 1000 Mark! Ohne daß Du ihn auszuschneiden brauchst oder an uns einschicken mußt. Kreuze nur in jeder der 4 Spalten das auf Dich zutreffende Feld an – natürlich wahrheitsgemäß! (Ein ausführliches Beispiel fürs Ankreuzen des Teilnahmescheins findest Du auf S. 35 in diesem Heft.)

Teilnahmeschein nur ausfüllen! Nicht ausschneiden! Nicht einschicken! Alles Weitere im nächsten Heft!

Und in der nächsten MICKY MAUS erfährst Du, ob Du mit diesem gelben Teilnahmeschein zu den „Gewinnern der Woche" gehörst und bares Geld gewonnen hast. Deshalb dieses Heft mit dem Teilnahmeschein bis zur nächsten Woche gut aufheben!

© Walt Disney Productions

Das mußt Du tun, wenn Du gewonnen hast!

Zu den Gewinnern der Woche gehörst Du, wenn Du **den grünen Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 42/82) genauso angekreuzt hast wie auf dem Beispiel oben.** Natürlich mußt Du **Deine Kreuze wahrheitsgemäß gesetzt** haben! Folgendes mußt du tun, um Deinen Gewinn zu kriegen:

Schneide den richtig angekreuzten Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 42/82) aus! Vergiß nicht, Deine Adresse einzutragen! Stecke den Teilnahmeschein in einen Briefumschlag und schicke ihn **per Einschreiben** an folgende Adresse: „Gewinner der Woche", z.Hd. Herrn Gustav Richard, Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1. Letzter Einsendetag ist der **28.10.1982** (Datum des Poststempels)!

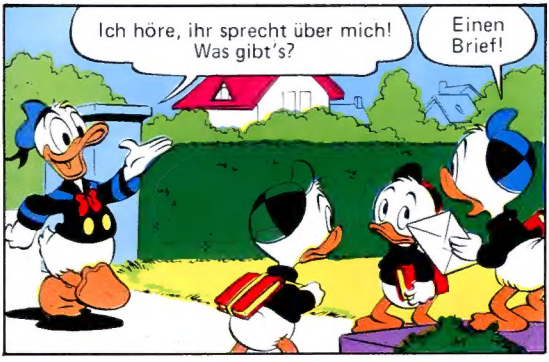
Um Schummeleien auszuschließen, füge bitte **entweder** eine Kopie Deines (Kinder-)Ausweises **oder** eine Kopie Deiner Geburtsurkunde bei. Du hast ja sicher Verständnis dafür, daß wir uns vorbehalten, Deine Angaben nachzuprüfen.

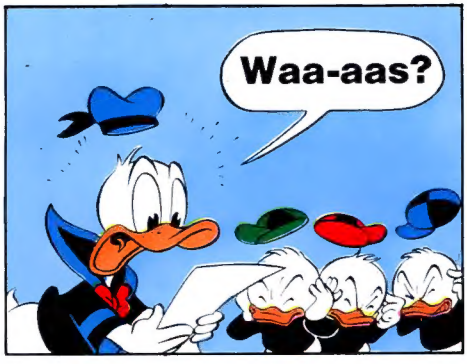
Übrigens: Die ganzen 1000 Mark gewinnst Du, wenn Du der einzige „Gewinner der Woche" bist. Gibt es mehrere „Gewinner der Woche", werden die 1000 Mark zu gleichen Teilen geteilt.

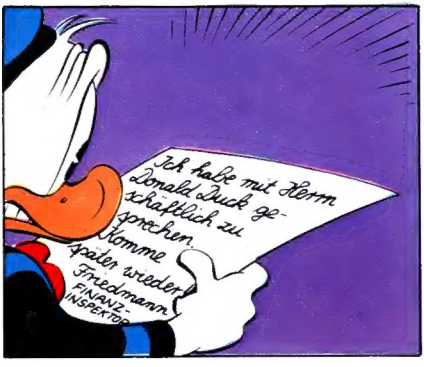
WALT DISNEY'S

DONALD DUCK

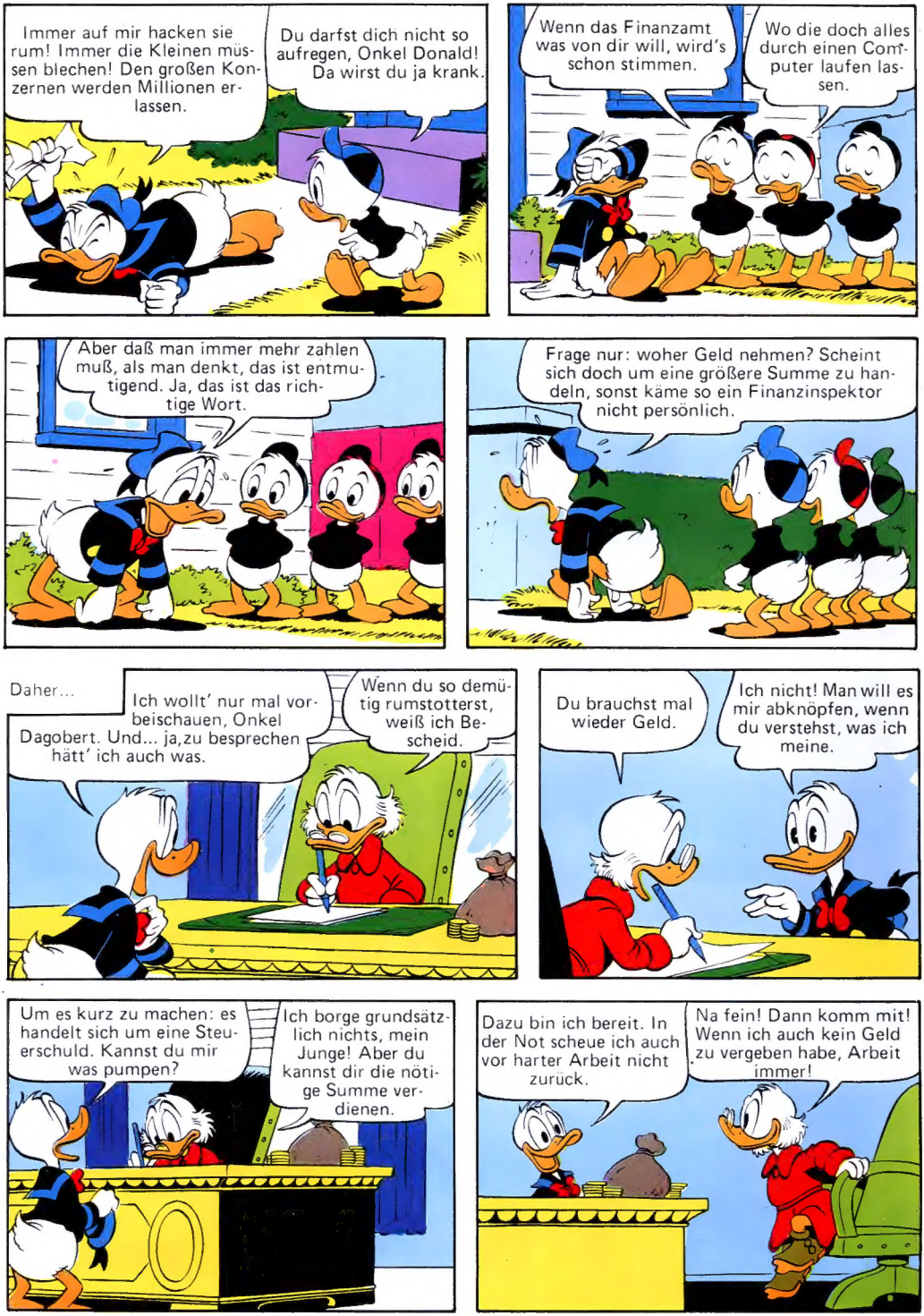
Unnötige Aufregung

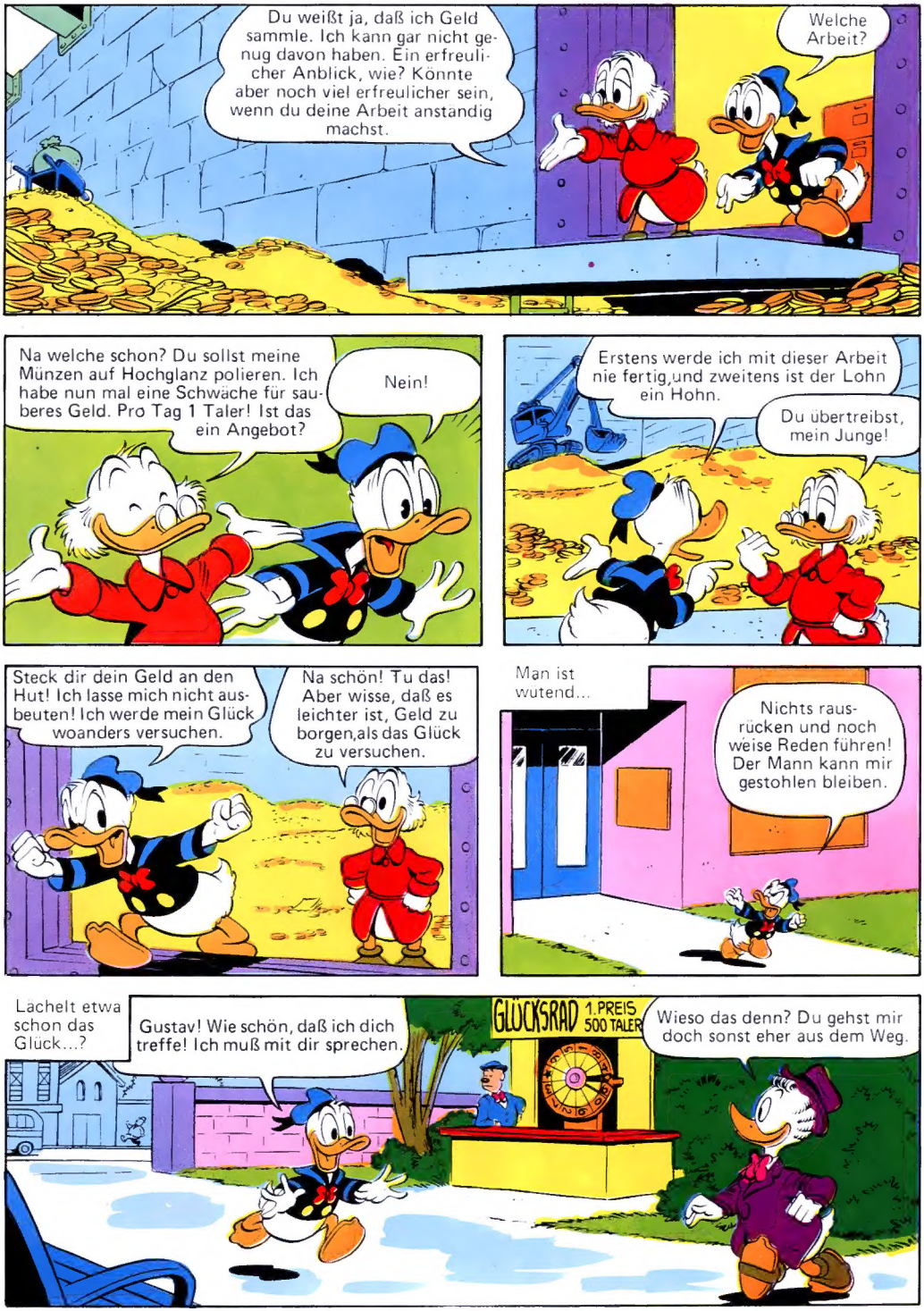






Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt).. Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Bastelteil: Ulli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 87,30, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 49,15 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Erscheint unter Code Moral EUROPRESSJUNIOR Brüssel Kontrolle des


Immer auf mir hacken sie rum! Immer die Kleinen müssen blechen! Den großen Konzernen werden Millionen erlassen.
Du darfst dich nicht so aufregen, Onkel Donald! Da wirst du ja krank.
Wenn das Finanzamt was von dir will, wird's schon stimmen.
Wo die doch alles durch einen Computer laufen lassen.
Aber daß man immer mehr zahlen muß, als man denkt, das ist entmutigend. Ja, das ist das richtige Wort.
Frage nur: woher Geld nehmen? Scheint sich doch um eine größere Summe zu handeln, sonst käme so ein Finanzinspektor nicht persönlich.
Daher...
Ich wollt' nur mal vorbeischauen, Onkel Dagobert. Und... ja, zu besprechen hätt' ich auch was.
Wenn du so demütig rumstotterst, weiß ich Bescheid.
Du brauchst mal wieder Geld.
Ich nicht! Man will es mir abknöpfen, wenn du verstehst, was ich meine.
Um es kurz zu machen: es handelt sich um eine Steuerschuld. Kannst du mir was pumpen?
Ich borge grundsätzlich nichts, mein Junge! Aber du kannst dir die nötige Summe verdienen.
Dazu bin ich bereit. In der Not scheue ich auch vor harter Arbeit nicht zurück.
Na fein! Dann komm mit! Wenn ich auch kein Geld zu vergeben habe, Arbeit immer!


Du weißt ja, daß ich Geld sammle. Ich kann gar nicht genug davon haben. Ein erfreulicher Anblick, wie? Könnte aber noch viel erfreulicher sein, wenn du deine Arbeit anstandig machst.
Welche Arbeit?
Na welche schon? Du sollst meine Münzen auf Hochglanz polieren. Ich habe nun mal eine Schwäche für sauberes Geld. Pro Tag 1 Taler! Ist das ein Angebot?
Nein!
Erstens werde ich mit dieser Arbeit nie fertig,und zweitens ist der Lohn ein Hohn.
Du übertreibst, mein Junge!
Steck dir dein Geld an den Hut! Ich lasse mich nicht ausbeuten! Ich werde mein Glück woanders versuchen.
Na schön! Tu das! Aber wisse, daß es leichter ist, Geld zu borgen,als das Glück zu versuchen.
Man ist wutend...
Nichts rausrücken und noch weise Reden führen! Der Mann kann mir gestohlen bleiben.
Lächelt etwa schon das Glück...?
Gustav! Wie schön, daß ich dich treffe! Ich muß mit dir sprechen.
GLÜCKSRAD 1.PREIS 500 TALER
Wieso das denn? Du gehst mir doch sonst eher aus dem Weg.

Vergiß es! Das war früher mal! Ich brauche deine Hilfe! Ganz dringend! Das Finanzamt ist hinter mir her!
Oh!! Das kenn' ich! Was kann ich für dich tun?

Gar nichts Besonderes, Gustav! Du sollst mir nur ein bißchen was von deinem Glück abgeben. Ich meine, ich gebe dir einen Taler, und du setzt ihn für mich beim Glücksspiel.
Gern! Warum nicht?

Da werf' ich einen kurzen Blick in mein Inneres und setze dann blind auf die 7. Für den Herrn da!
Wie Sie wünschen!

Achtung! Das Rad läuft!
Oh, was seh' ich da?
Schnurrt verheißungsvoll!

Schau, ich hab' einen Taler gefunden. Den setz' ich auch!
Bitte nicht jetzt, Gustav! Da verscheuchst du mein Glück.

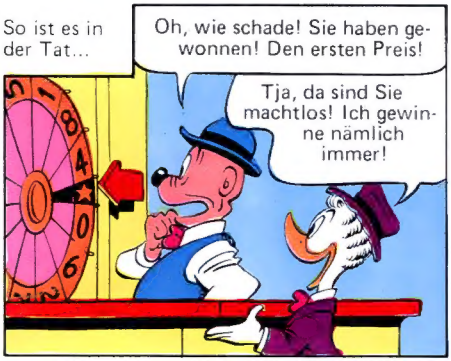
Das Rad kommt zum Stehen...
Sieben hat gewonnen!
Hurra! Hurra!

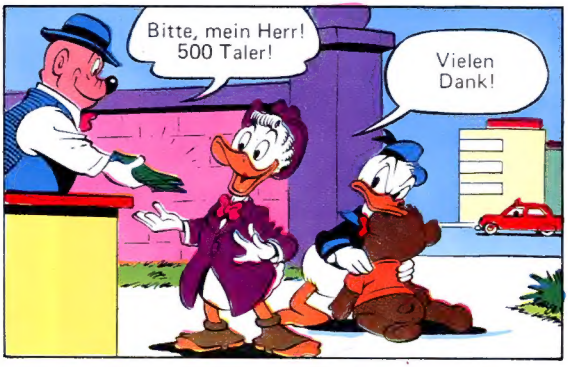
Danke, Gustav! Ich habe dich immer verkannt! Du bist eine treue Seele. Ich werde mich jederzeit dafür einsetzen, daß dir dein Glück erhalten bleibt.
Gratuliere, mein Herr!

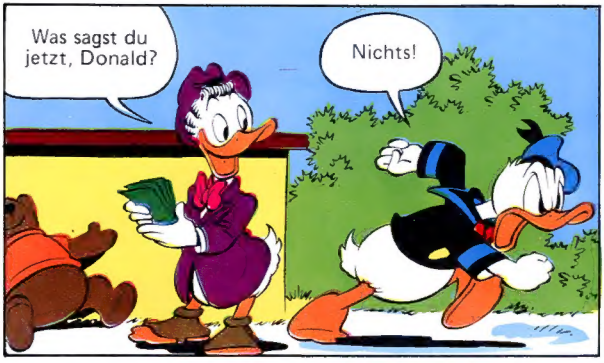
Was? Das sind doch keine 500 Taler!!
Nein, mein Herr, das ist ein Teddybär! Sie haben ja auch nur den zweiten Preis gewonnen.

Wieso? Warum? Ich versteh' das nicht!
Paß auf, wie ich es mache!

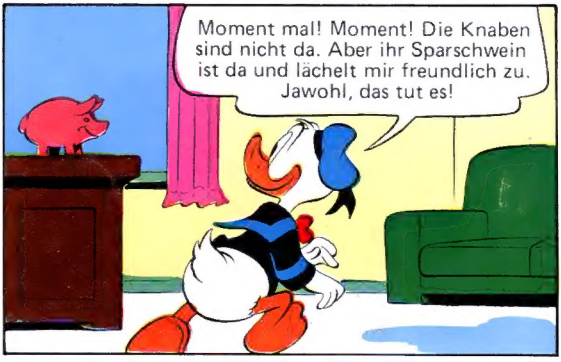
Achtung! Das Rad läuft!
Du wirst sehen, ich gewinn' den 1. Preis! Ich kann mich auf mein Glück verlassen.

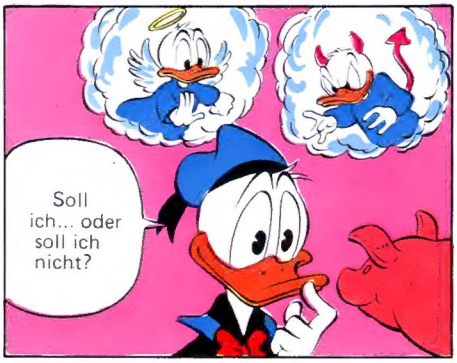

So ist es in der Tat...
Oh, wie schade! Sie haben gewonnen! Den ersten Preis!
Tja, da sind Sie machtlos! Ich gewinne nämlich immer!


Bitte, mein Herr! 500 Taler!
Vielen Dank!

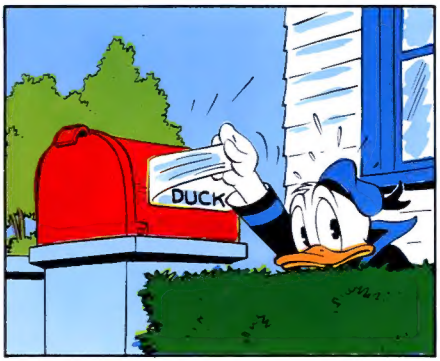

Was sagst du jetzt, Donald?
Nichts!

Man ist verzweifelt...
Ich bin am Ende! Wo soll ich das Geld für das Finanzamt hernehmen? Ich weiß es nicht!

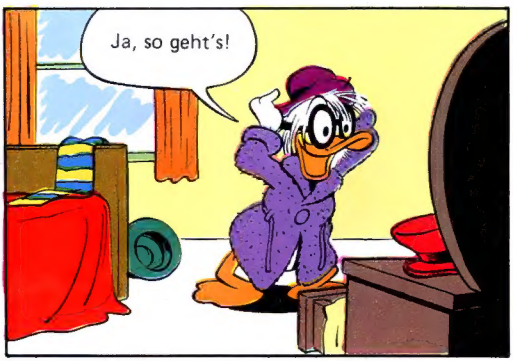

Moment mal! Moment! Die Knaben sind nicht da. Aber ihr Sparschwein ist da und lächelt mir freundlich zu. Jawohl, das tut es!


Soll ich... oder soll ich nicht?

Gewissensqualen!
Not kennt kein Gebot! Das ist eine alte Volksweisheit! Ich kann nichts dafür, daß es so ist.
KLIRR!
Kein Geld, aber ein Zettel!
Schäm dich, Onkel Donald! So was tut man nicht! Unser Gespartes ist im übrigen auf der Sparkasse, falls es dich interessiert.
Aus Vorsicht!
Tick, Trick und Track
Was hab' ich getan? Welche Missetat hab' ich begangen? Ach, Geldmangel ist die Wurzel allen Übels!
Neues Unheil naht...
Da... das... ist der Steuerinspektor! Ich kenne ihn von seinem letzten Besuch!
Da hilft nur eine List. Ach, warum ist es mir nicht vergönnt, ehrlich zu sein?!

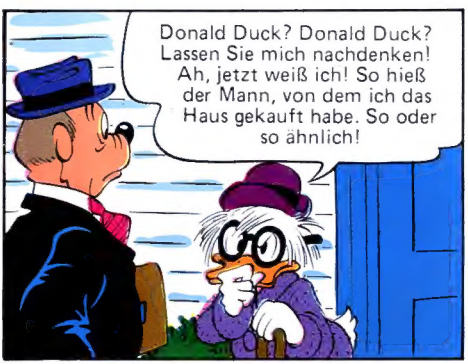

DUCK

Und jetzt schnell verkleiden!
SAUS!


Ja, so geht's!

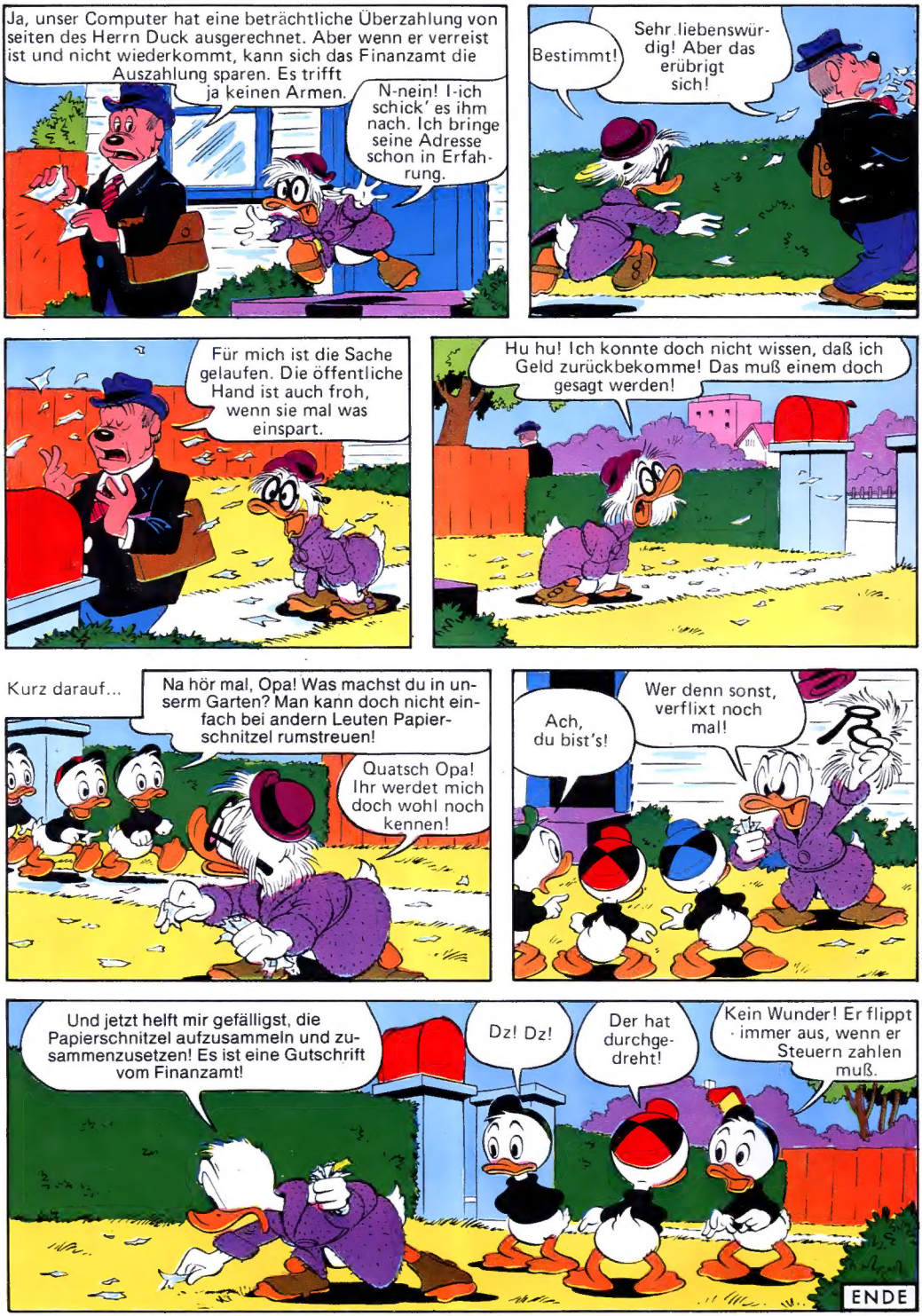
Schon ertönt ein unheilvolles Pochen...
POCH!
POCH!
POCH!
Ja, ja, ich komme schon! Haben Sie doch Geduld mit einem alten Mann! Man ist ja nicht mehr zwanzig.

Was wünschen Sie?
Kann ich bitte Herrn Donald Duck sprechen?


Donald Duck? Donald Duck? Lassen Sie mich nachdenken! Ah, jetzt weiß ich! So hieß der Mann, von dem ich das Haus gekauft habe. So oder so ähnlich!

Es wird erzählt, er hätte geerbt! Einen Haufen Geld! Im Augenblick soll er sich auf einer Weltreise befinden. Und dann will er sich im Süden ansiedeln. Sagen die Leute!

Das ist jammerschade. Ich habe nämlich einen Scheck für ihn.
Scheck? Haben Sie Scheck gesagt?


Ja, unser Computer hat eine beträchtliche Überzahlung von seiten des Herrn Duck ausgerechnet. Aber wenn er verreist ist und nicht wiederkommt, kann sich das Finanzamt die Auszahlung sparen. Es trifft ja keinen Armen.
N-nein! I-ich schick' es ihm nach. Ich bringe seine Adresse schon in Erfahrung.
Bestimmt!
Sehr liebenswürdig! Aber das erübrigt sich!
Für mich ist die Sache gelaufen. Die öffentliche Hand ist auch froh, wenn sie mal was einspart.
Hu hu! Ich konnte doch nicht wissen, daß ich Geld zurückbekomme! Das muß einem doch gesagt werden!
Kurz darauf...
Na hör mal, Opa! Was machst du in unserm Garten? Man kann doch nicht einfach bei andern Leuten Papierschnitzel rumstreuen!
Quatsch Opa! Ihr werdet mich doch wohl noch kennen!
Ach, du bist's!
Wer denn sonst, verflixt noch mal!
Und jetzt helft mir gefälligst, die Papierschnitzel aufzusammeln und zusammenzusetzen! Es ist eine Gutschrift vom Finanzamt!
Dz! Dz!
Der hat durchgedreht!
Kein Wunder! Er flippt immer aus, wenn er Steuern zahlen muß.
ENDE

WALT DISNEY

DER KLEINE WOLF

Bös bleibt bös

Deshalb haben wir beschlossen, deinem Vater zur Seite zu stehen und dir zu zeigen, wie man böse wird.
Wie man böse wird?!

Komm mit, Kleiner! Von uns kannst du noch was lernen. War' doch gelacht, wenn wir das nicht hinkriegen würden.
Und mach mir keine Schande, Sohnemann!

Gevatter Fuchs hat sich bereit erklärt, dir die erste Lektion zu erteilen. Du lernst von ihm, wie man Hühner stiehlt.
Im Hühnerklauen bin ich Experte! Hihihi!
Und daß du ja aufpaßt!

Achtung! Es geht los! Ich schleiche mich zum Gehege, und ihr andern bleibt hier im Gebüsch versteckt.
Ist gut, Gevatter Fuchs!

Na, ihr werdet euch noch wundern, wie böse ich sein kann!
Gevatter Bär! Gevatter Bär! Huhuuu!

Komm doch mal schnell raus! Deine Hühner werden geklaut!

Was ist los? Wer klaut meine Hühner? Ah, Gevatter Fuchs, wie immer! Na, der kann was erleben!
Mann, nichts wie weg hier!

LEGOLAND®

Komm in die LEGOLAND® Stadt!

Hol Dir die neue Post.

6362 Postamt
mit Paketwagen und Beamten

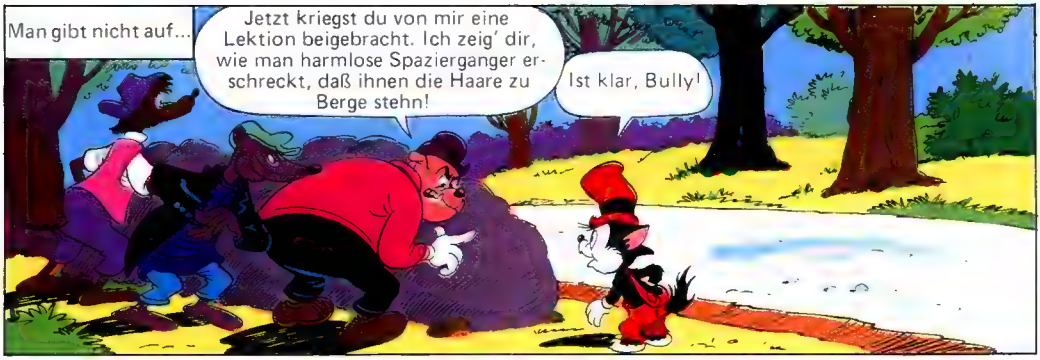
6304
2 Straßenplatten, Kreuzungen

6651 Postauto
mit Briefkasten
und Fahrer

LEGOLAND® Stadt.
Die aufregende Welt zum Bauen, Spielen und Sammeln.
Für Kinder ab 5 Jahre.

© 1982. LEGO GmbH Hohenwestedt® LEGO und LEGOLAND sind eingetragene Warenzeichen. LSI/82

Na, war ich bös genug?
Grummel!
Brummel!
Weiter geht's...
Du kommst jetzt mit mir. Ich zeig' dir, wie man andrer Leute Fische klaut.
Dafür muß ich aber schon ganz schön böse sein, was?
Am Bach sitzt Bertram Biber. Er hat schon zwei gefangen. Die holen wir uns!
Wirklich?
Jetzt! Er schaut grad nicht hin!
Hilfe!
Und was sagst du jetzt, Willi Wiesel? Gar nichts mehr!
Ist das bös genug?
Was soll das?
Du elender Taugenichts wolltest mir meine Fische klauen! Verschwinde!
Warte, kleiner Wolf, wenn ich dich zwischen die Finger kriege.
Dem sind wir grad noch entkommen! Aber bei dir tickt's nicht richtig, kleiner Wolf! Warum schubst du mich ins Wasser?
Ihr wolltet doch, daß ich was Böses tue! Allmählich macht mir das sogar richtig Spaß. Ehrlich!


Man gibt nicht auf...
Jetzt kriegst du von mir eine Lektion beigebracht. Ich zeig' dir, wie man harmlose Spaziergänger erschreckt, daß ihnen die Haare zu Berge stehn!
Ist klar, Bully!

Na, wer kommt denn da? Familie Stachelschwein! Die sind genau richtig!
Au Backe, das gibt einen Spaß!

Du läufst auf die Straße und schreist... Hoppla!
Warum denn so eilig, Bully?

HA! HA! HA!
HA! HA! HA!
HO! HO! HO!
Autsch! Aua!
Hahaha! Hab' ich meine Lektion gut gelernt, Bully?
PLUMPS!

Warum seid ihr sauer auf mich? Hab' ich was falsch gemacht? Ich versteh' euch nicht!
BÖSE-BUBEN-KLUB

Wie war's? Ist mein Sohn jetzt ein richtig böser Wolf?
Bös ist er, sogar richtig bösartig! Aber er hat nicht kapiert, zu wem er böse sein soll!

Dem gehort die Hose stramm gezogen!
Genau! Du wirst so lange ins Klubhaus eingesperrt, bis du Vernunft angenommen hast!
Wir lassen dich nicht eher raus, bis du geschworen hast, böse zu werden!
Bring' ich dem Bengel bei, wie man Hühner klaut, schreit er doch nach Gevatter Bär!
Und mich hat er ins Wasser geschubst, als ich Bertram Bibers Fische stehlen wollte.
Und mir hat er ein Bein gestellt, als ich Familie Stachelschwein erschrekken wollte.
Bösartig war das Kerlchen schon, aber nur zu uns!
Laßt mich raus! Mit den Wänden hier drin bin ich fertig. Ich will sie auch von außen bemalen.
ICH HAB' EIN GUTES HERZ
BLUMEN SIND MIR LIEBER ALS SCHWEINE!
HILFREICH BIN ICH UND GUT!
MEIN HERZ GEHÖRT ALLEN!
Na, wie gefallt euch euer neuer Wandschmuck? Sieht gut aus!
Du lieber Himmel!
Dieser Lummel!
Knurrrr!
Das ist deine Erziehung, Ede!
Jawoll, du hast das Kind vollkommen versaut! Du warst kein gutes Vorbild!
Deshalb bist du jetzt dran!
Wir bleiben hier sitzen, bis du fertig bist, und wehe, man sieht noch was davon!
Ich bin sicher, Papi will nicht mehr so bald, daß ich böse bin.
ENDE

Nostalgoofy bringt diesmal:

Gefahr im Geldspeicher!

Was da in Onkel Dagoberts Geldspeicher passiert und wie Donald versucht, mit „genialen" Mitteln der Lage Herr zu werden, ist wieder mal besonders lesenswert... Dazu gibt's noch ein paar originelle, witzige Goofy-Geschichten

Jetzt im neuen GOOFY

Und natürlich wieder GOOFYS AKTIONS-SEITE

Bei Goofys duftem Ratespiel gibt's folgende Preise zu gewinnen:

3 Tischfußball-Spiele

11 Radiokopfhörer

11 x Musik, wo Ihr geht und steht

... und als Supergoof-Super-Sonderpreis der Dauerrenner:

Über einen Meter Lustige Taschenbücher

SUPER-SONDERPREIS

Alle Lustigen Taschenbücher von Walt Disney, die bisher erschienen sind

GOOFY 10/82 jetzt überall, wo's Zeitschriften gibt

©Walt Disney Productions

Klasse-Comics von der ersten bis zur letzten Seite!

ARCADE RACING

Autorennen jetzt auch zu Hause!

Jetzt könnt Ihr Euer Autorennen zu Hause stattfinden lassen. Mit richtigen Fahrgeräuschen, 3-Gang-Schaltung für Schnell- und Langsamfahren. Wer die meisten Runden unfallfrei fährt, gewinnt. 2 Spielstufen für Amateure + Profis.

Laßt Euch die übrigen Electric-Spiele von TOMY zeigen.

TOMY

Spielideen mit Qualität

Auch in Österreich und in der Schweiz erhältlich

Walt Disneys

GOOFY

Der Spezialauftrag

Fortsetzung auf Seite 25

TOUR DE DUCK

Das tolle Radrennspiel Teil 1

Heute im Spiel- und Bastelheft

Tour de Duck heißt das letzte große Rennen der diesjährigen Radsportsaison. Und damit Ihr gut ausgerüstet seid, wenn der Starter nächste Woche das Signal gibt, findet Ihr im Bastelbogen dieses Heftes alles Notwendige: Geld, Schläuche, Etappenkarten, Ereigniskarten und natürlich die Wettkampfteilnehmer, 8 Radrennfahrer. Die Radler werden so gebastelt, wie Ihr das auf unserer Abbildung seht. Die verschiedenen Karten

braucht Ihr nur einfach aus dem Bastelbogen auszutrennen.

©Walt Disney Productions

Die nächste MICKY MAUS bringt Euch dann das Spielposter zur Tour de Duck, eine mit vielen Hindernissen und Überraschungen gepflasterte Rennstrecke. Da heißt es kräftig in die Pedale treten. Da muß an Steigungen um jeden Meter Boden gekämpft werden. Und so manchen Plattfuß wird es zu flicken geben, bis das Ziel erreicht ist. Also, das Spielzubehör aus diesem Heft gut aufheben, gleich noch einen Würfel bereitlegen und nächste Woche dann gleich losfahren.

Hallo, Yvonne aus Burgneustadt, Stefan aus Bünde, Markus aus Vreden und wie Ihr alle heißt: Vielen Dank für Eure zusätzlichen Lösungen zum Gespenster-Puzzle aus MICKY MAUS 34!

Ein Verkehrsunfall blockiert die Straße

Zurück zum nächsten Ereignisfeld!

Im Windschatten eines LKW

Vorwärts zum nächsten Ereignisfeld!

Du bist in Bestform

Vorwärts zum nächsten Etappenfeld!

Wasser muß aufgefüllt werden

Zurück zum nächsten Etappenfeld!

Schaltung defekt

Vorwärts zur nächsten Werkstatt!

Kette gerissen

Zurück zur nächsten Werkstatt!

Rückenwind

Gehe 1 Feld vor den Fahrer vor Dir!

Gegenwind

Gehe 1 Feld hinter den Fahrer hinter Dir!

Geldbeutel gefunden

Du bekommst einen Geldschein!

Du hast gut vorgesorgt

Du bekommst einen Schlauch gratis!

Gewitter

1 × aussetzen!

Straßenkarte verloren

5 Felder zurück!

Knieverletzung

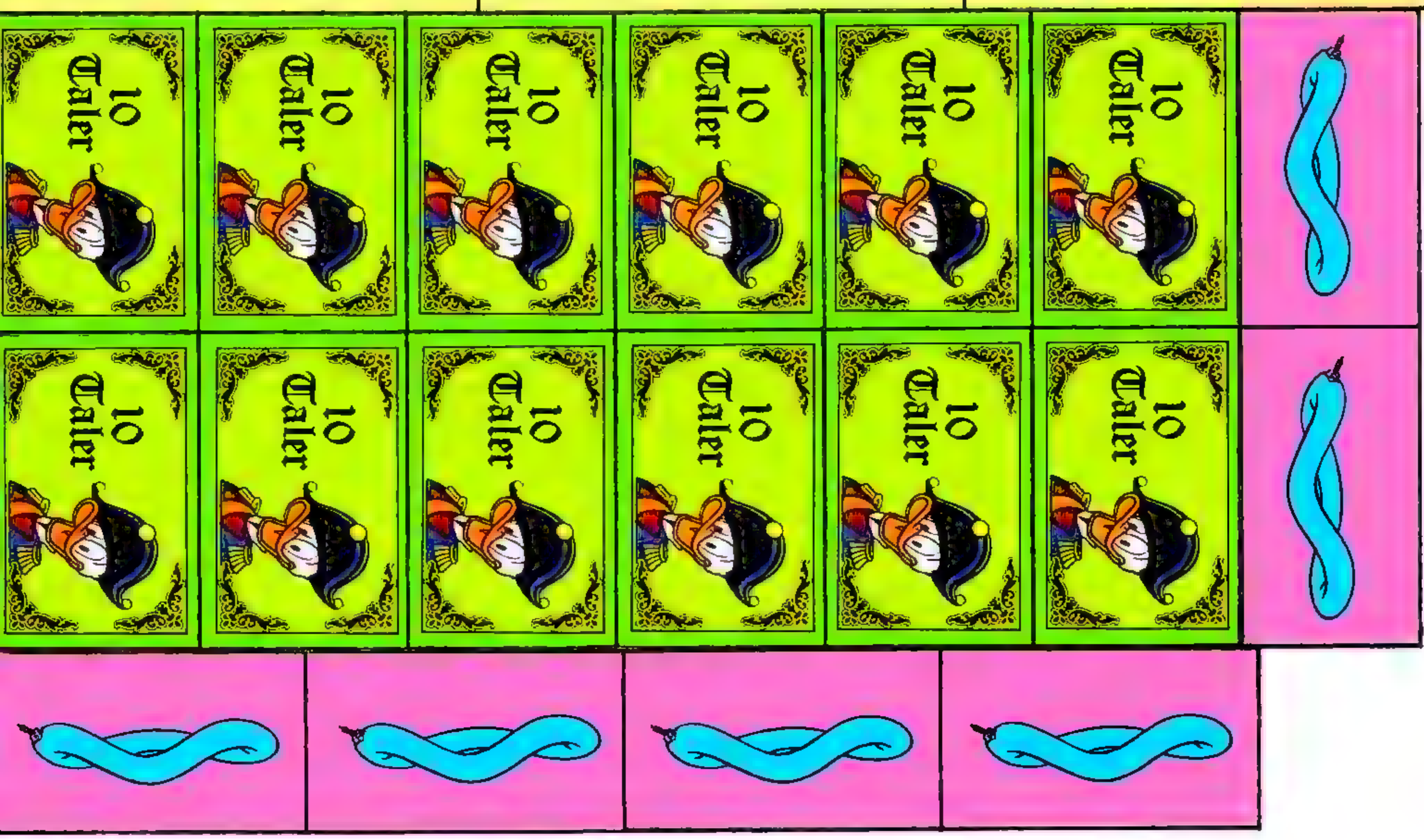
Ins Krankenhaus Süd und 1 × aussetzen!

Durchfall

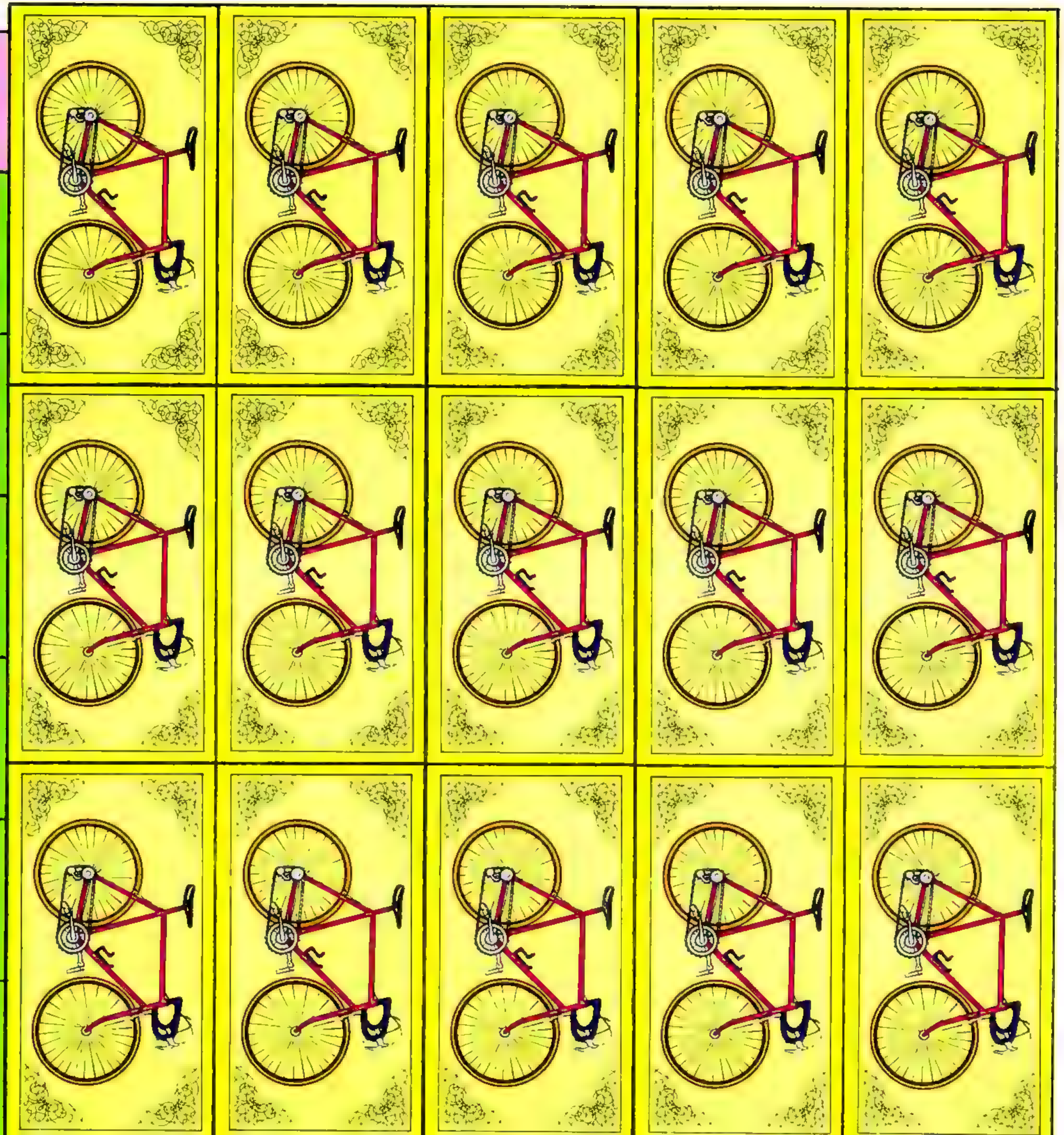
Ins Krankenhaus Nord und 2 × aussetzen!

Das Geld wird knapp

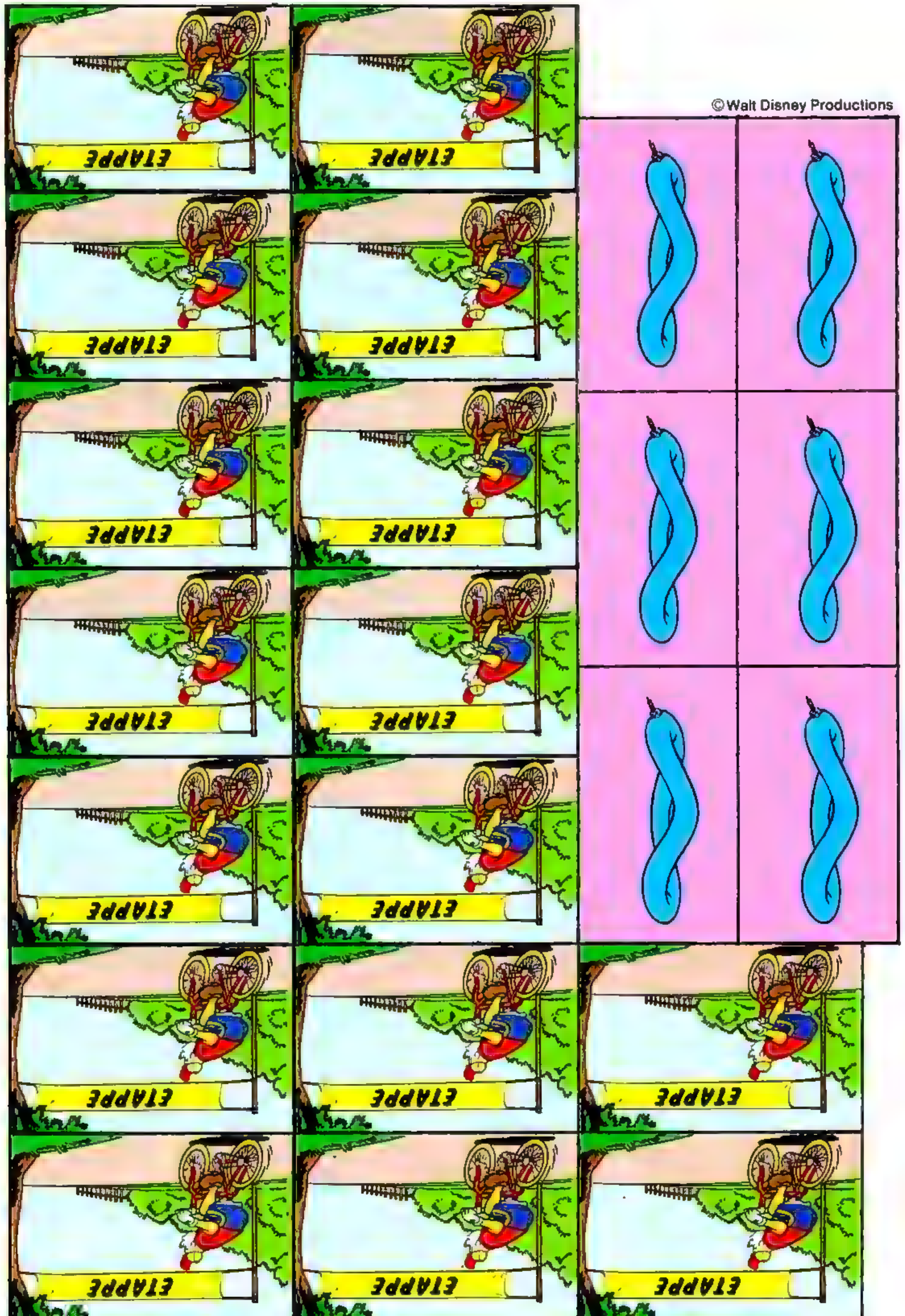
Vorwärts zur nächsten Bank!

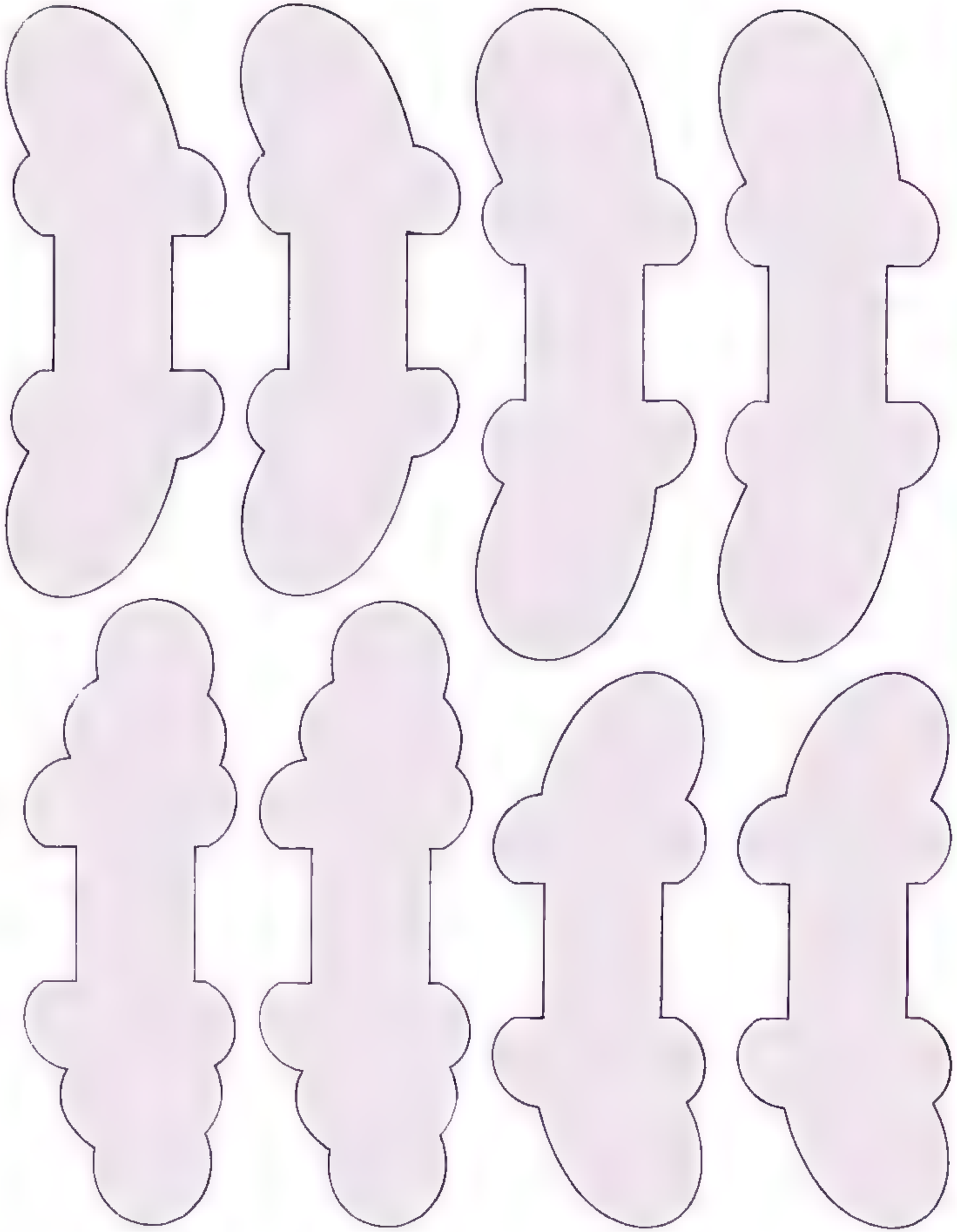


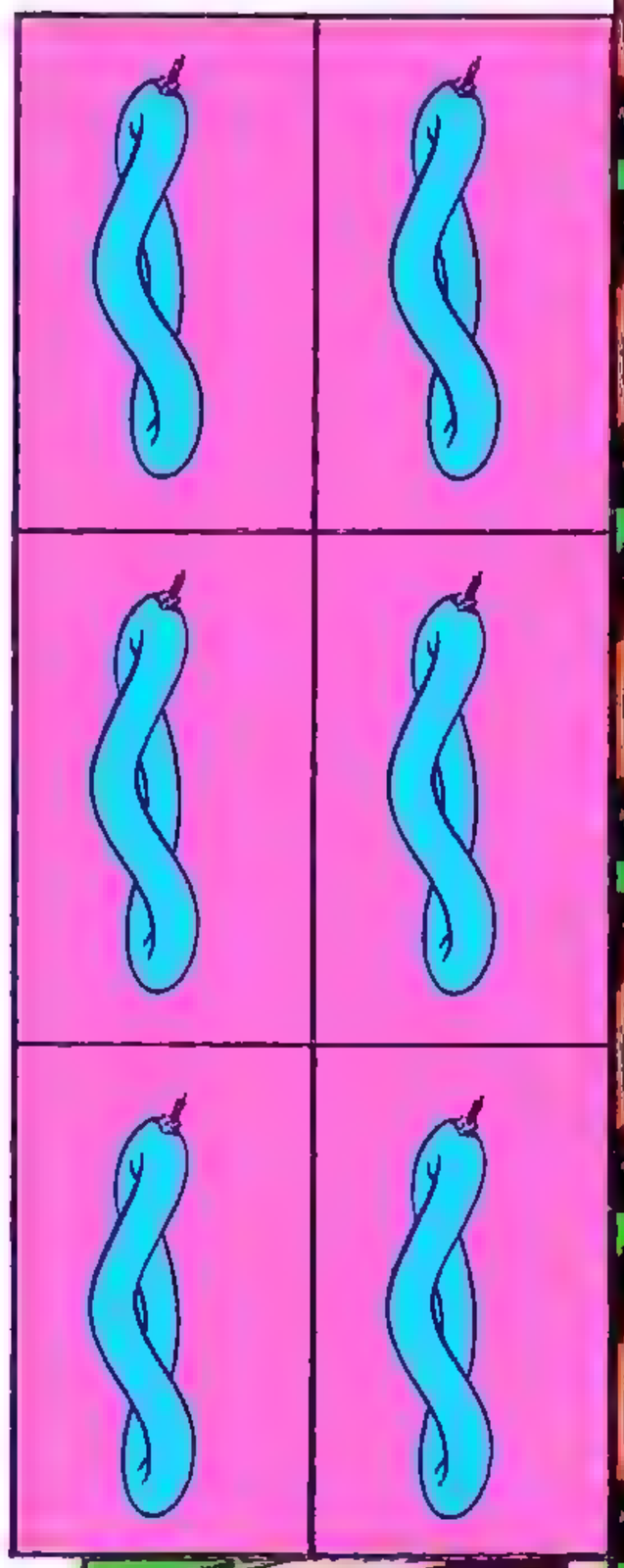
Konzeption: Bäumchen



© Walt Disney Productions

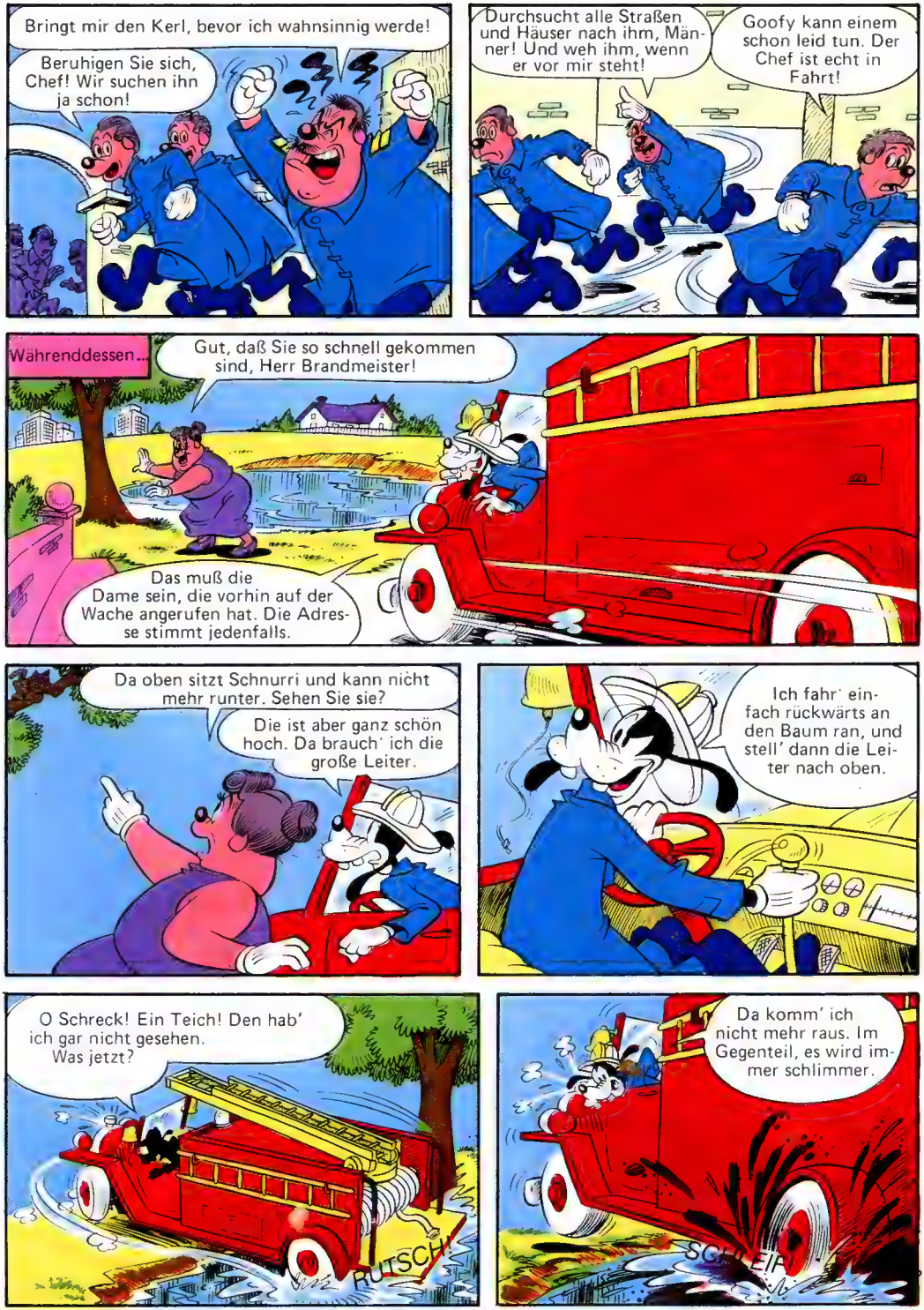






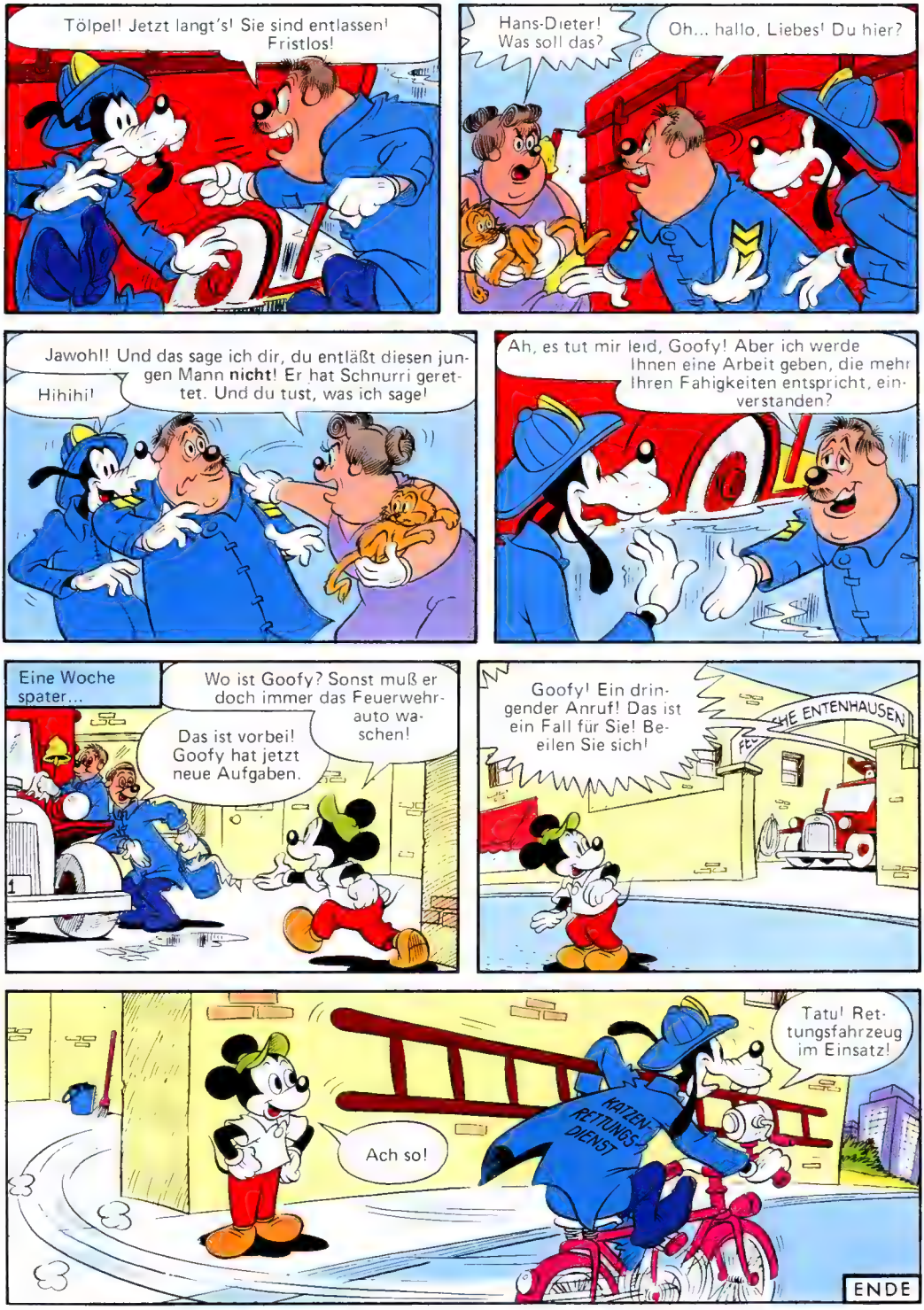
©Walt Disney Productions

Fortsetzung von Seite 19



Selten war ein Spiel so spannend

und voller Überraschungen...


Tölpel! Jetzt langt's! Sie sind entlassen! Fristlos!
Hans-Dieter! Was soll das?
Oh... hallo, Liebes! Du hier?
Jawohl! Und das sage ich dir, du entläßt diesen jungen Mann nicht! Er hat Schnurri gerettet. Und du tust, was ich sage!
Hihihi!
Ah, es tut mir leid, Goofy! Aber ich werde Ihnen eine Arbeit geben, die mehr Ihren Fähigkeiten entspricht, einverstanden?
Eine Woche spater...
Wo ist Goofy? Sonst muß er doch immer das Feuerwehrauto waschen!
Das ist vorbei! Goofy hat jetzt neue Aufgaben.
Goofy! Ein dringender Anruf! Das ist ein Fall für Sie! Beeilen Sie sich!
FEUERWEHR ENTENHAUSEN
Tatu! Rettungsfahrzeug im Einsatz!
Ach so!
KATZEN-RETTUNGS-DIENST
ENDE

Das große „Pac-man"-Fieber

Lucky Pucky

der elektronische Monster-Jäger... das faszinierende Elektronic-Spiel für geschickte Leute.

Der erste mit Steuerknüppel. Lucky-Pucky reagiert sofort und packt blitzschnell zu

89.– (o. Batterie)

An Fa. Horten AG. · EA 633 · Am Seestern 1 · 4000 Düsseldorf 11

BESTELLUNG von _____ Stück Lucky-Pucky zum Preis von **DM 89,–** p. Stück
Lieferung erfolgt p. Nachnahme

Name _____ Alter _____

Straße, Nr. _____ Ort _____

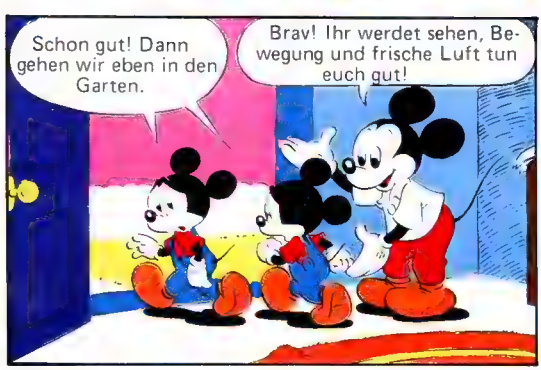
Unterschrift: _____

Horten

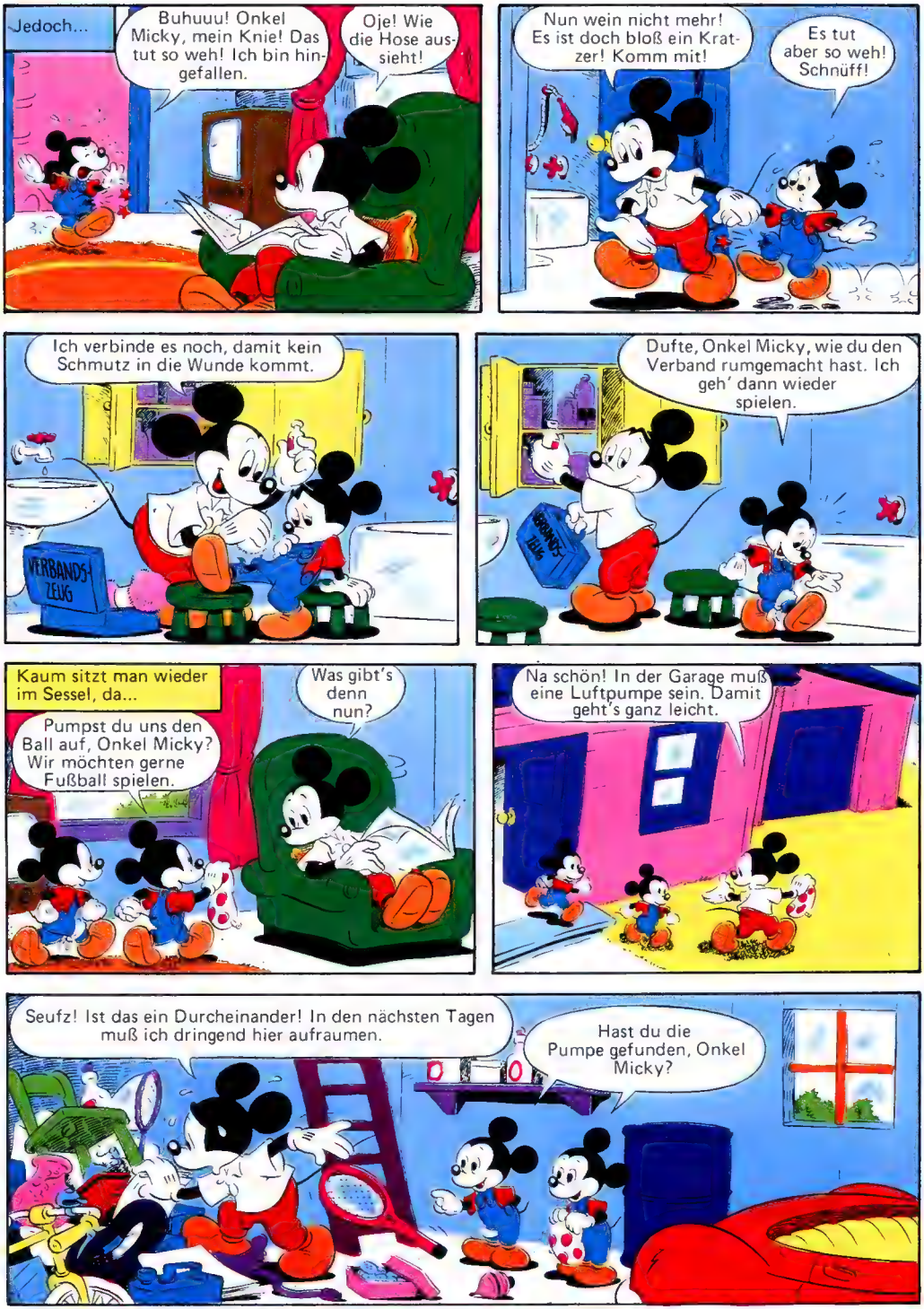
Walt Disneys

MICKY MAUS

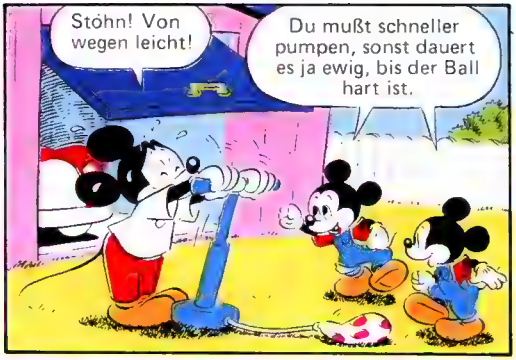
Vorteile des Fernsehens



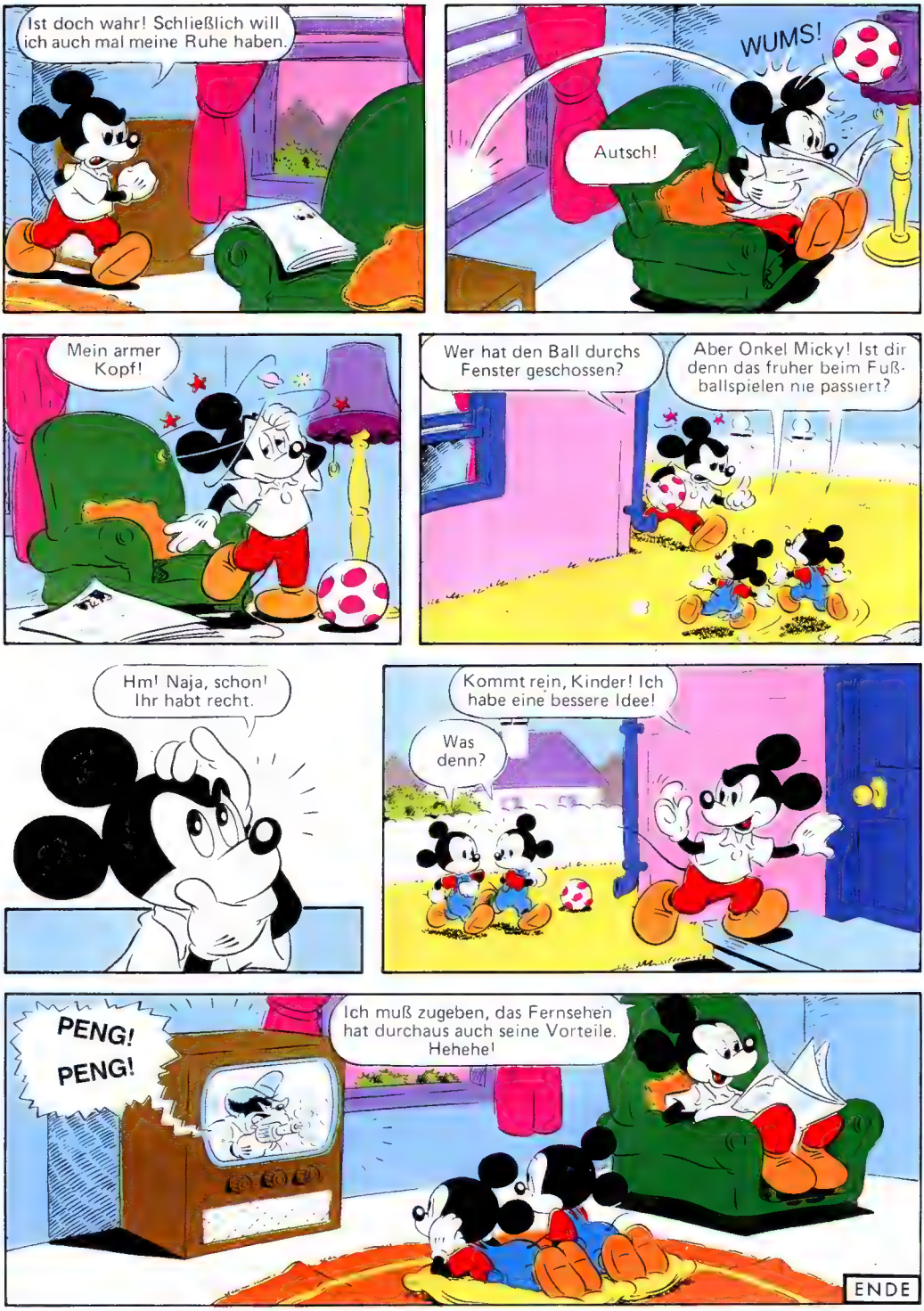
Nächste Woche heißt es:



Start frei zur TOUR DE DUCK!



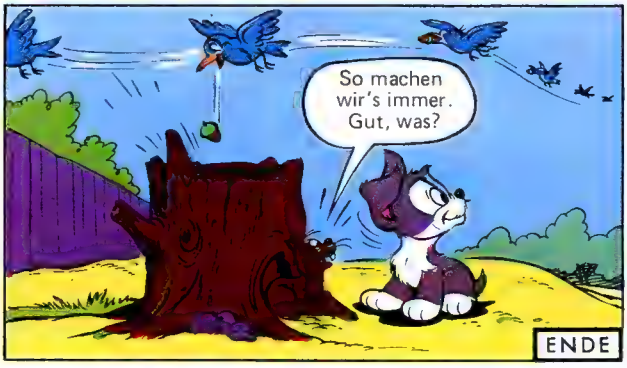
Selten war ein Spiel so spannend



und voller Überraschungen...

Walt Disneys

STROLCH!



Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

© Walt Disney Productions

Hier zeigen wir Dir ganz genau, wie du den Teilnahmeschein fürs MMK-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" richtig ausfüllst!

Es ist ja wirklich ganz einfach: **Du kreuzt in jeder der 4 Reihen das Feld an, das auf Dich zutrifft.**

Wenn Du z.B. im November Geburtstag hast, kreuzt Du in der ersten Reihe das Feld „Nov " an. Um ganz klar zu machen, wie's geht, wollen wir Dir die ganze Sache aber noch an einem ausführlichen Beispiel erläutern.

* * *

Das ist Oliver Schubert. Oliver hat am 31. Januar Geburtstag. Er wohnt in irgendeiner Stadt in der Sigmund-Freud-Straße 27. Oliver wird den Teilnahmeschein auf Seite 2 so ausfüllen, wie wir es Euch hier an unserem Beispiel zeigen.

In der **Reihe 1** („In welchem Monat bist Du geboren?") kreuzt Oliver „Jan" an, denn er hat ja im Januar Geburtstag.

In **Reihe 2** („An welchem Wochentag hast Du in diesem Jahr Geburtstag?") kreuzt er „So" an, denn sein Geburtstag, der 31. Januar, fällt in diesem Jahr auf einen Sonntag.

Oliver heißt mit Nachnamen Schubert. Der erste Buchstabe dieses Namens ist ein S. Deshalb kreuzt Oliver in **Reihe 3** („Mit welchem Buchstaben fängt Dein Nachname an?") das S an.

Und in **Reihe 4** („Welche Hausnummer hat das Haus, in dem Du wohnst?") kreuzt Oliver „27" an. Denn er wohnt ja in einem Haus mit der Hausnummer 27.

Ja, so kreuzt Oliver Schubert den Teilnahmeschein an, der damit vielleicht schon bares Geld für ihn wert ist. Und jetzt bist Du dran!

Wer beraubt Winnie Puuh?

Als Tigger von dem schlimmen Vorfall erfährt, stülpt er sich sogleich die Sherlock-Holmes-Mütze aufs Haupt und macht sich auf die Suche nach einer heißen Spur...

Das und noch mehr erlebt Ihr in diesem Band:

WINNIE PUUH Album Nr.5

Jetzt überall wo's Zeitschriften gibt!

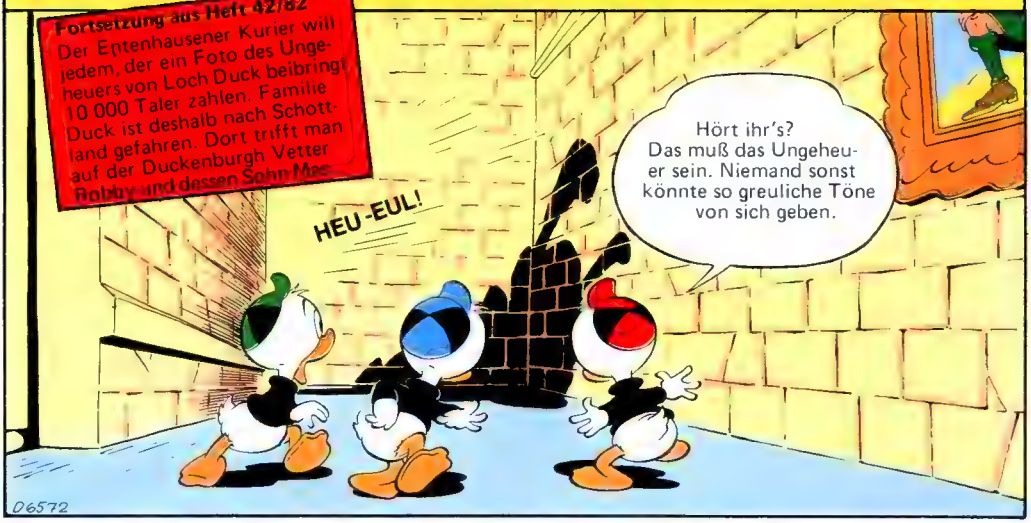
© Walt Disney Productions

Walt Disneys

DONALD DUCK

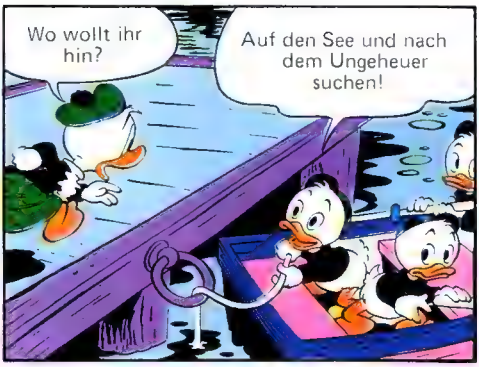
Das heulende Ungeheuer

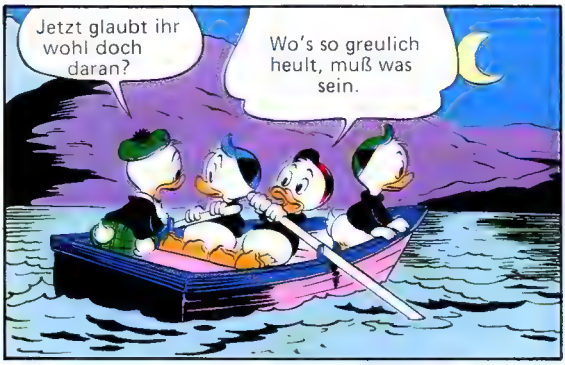
Fortsetzung aus Heft 42/82
Der Entenhausener Kurier will jedem, der ein Foto des Ungeheuers von Loch Duck beibringt 10 000 Taler zahlen. Familie Duck ist deshalb nach Schottland gefahren. Dort trifft man auf der Duckenburgh Vetter Robby und dessen Sohn Mac.



Nächste Woche heißt es:

Ich hab' das Heulen schon ein paarmal gehört. Aber immer erst, wenn's dunkel war!
Vielleicht ist es doch das Seeungeheuer, ich meine, das aus der Zeitung.


Wo wollt ihr hin?
Auf den See und nach dem Ungeheuer suchen!


Jetzt glaubt ihr wohl doch daran?
Wo's so greulich heult, muß was sein.

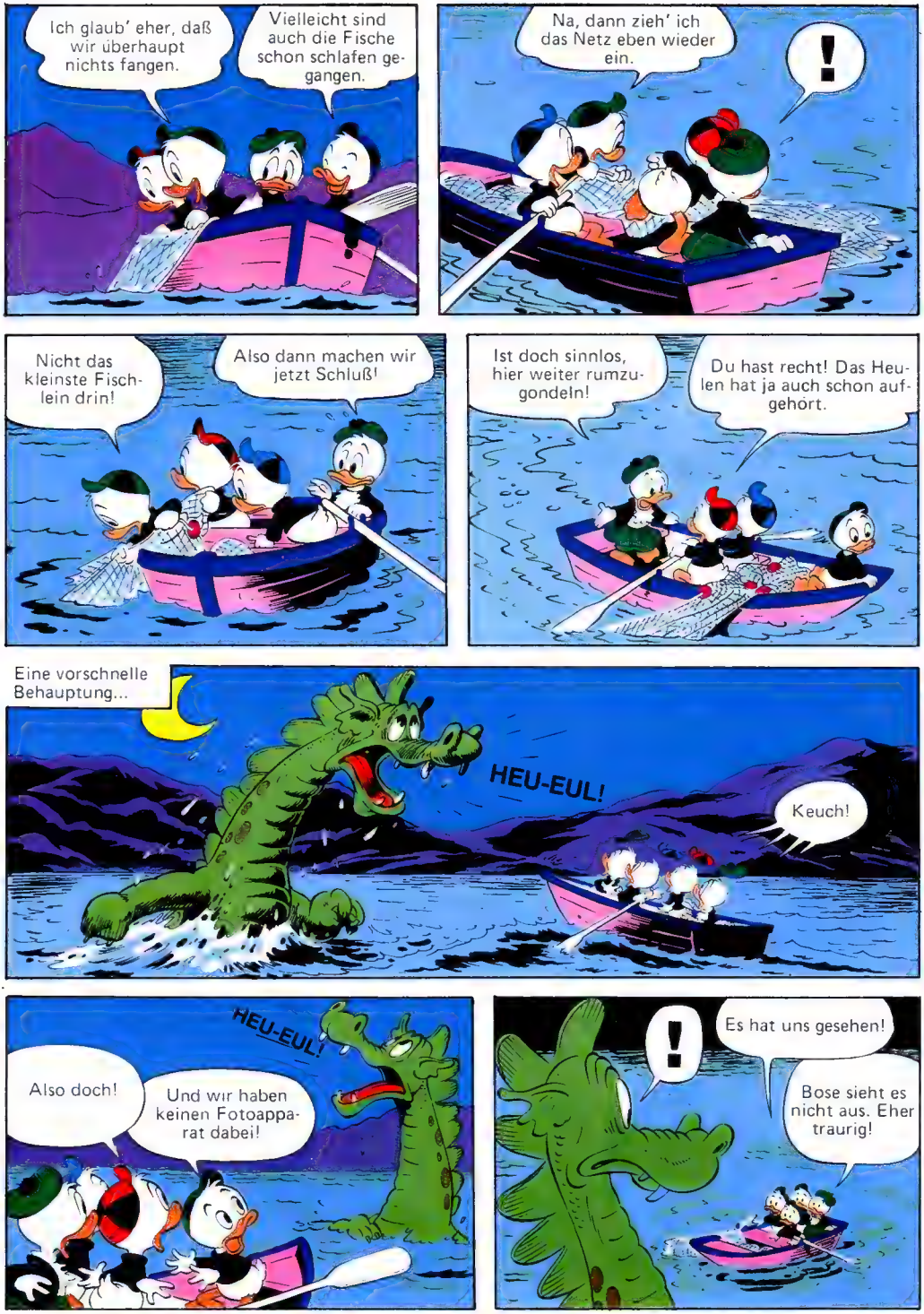
Und wenn wo was ist, möchten wir's auch genau wissen. Aber ich seh' nichts.
Ich auch nicht! Fahren wir lieber zurück!

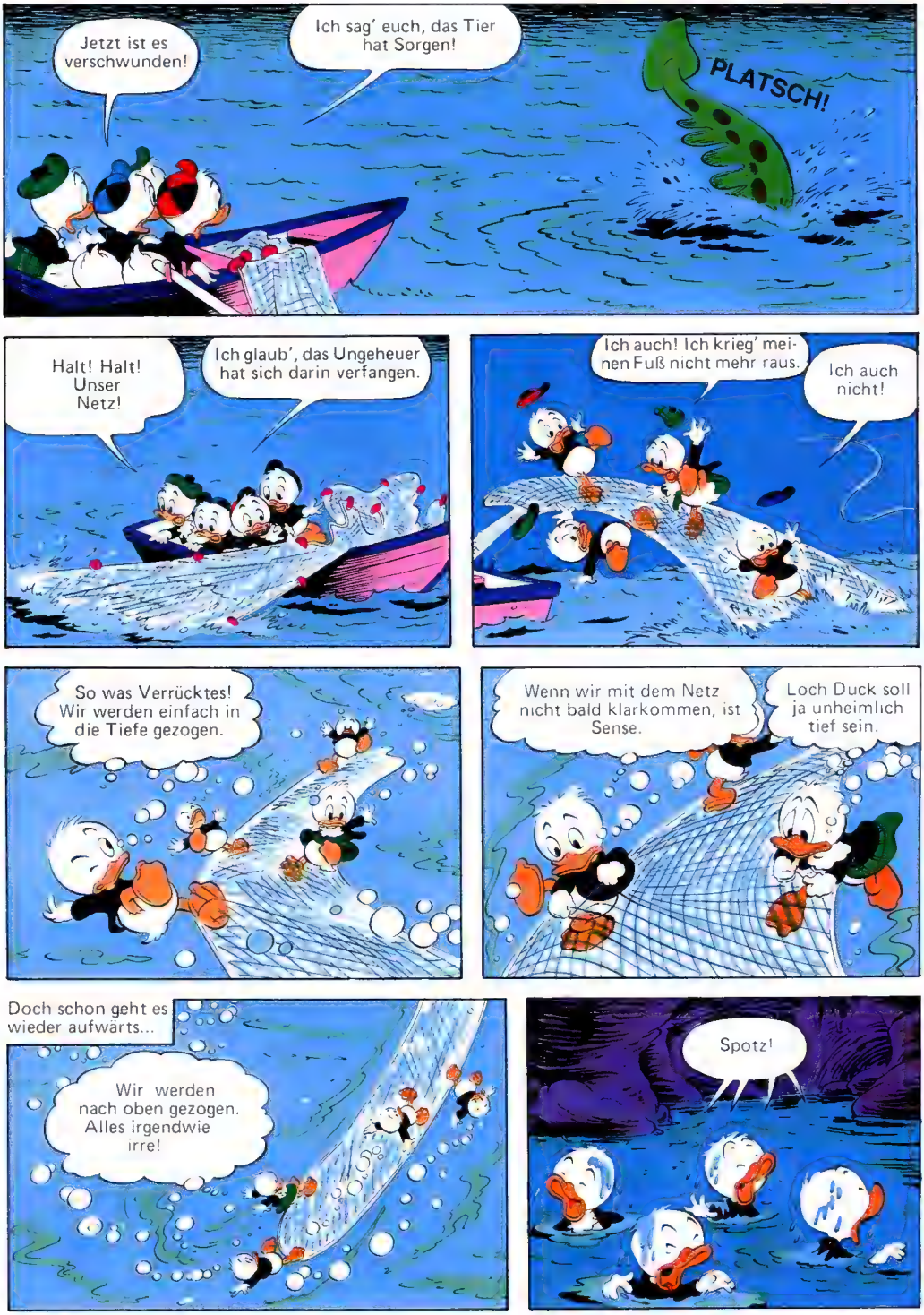
Nein, noch nicht! Das dauert doch, bis so eine Seeschlange auftaucht.
Na, ich weiß nicht!

Man harrt aus...
So viel Zeit kann eine Seeschlange nicht brauchen, um an die Oberfläche zu kommen.
Vielleicht ist sie inzwischen schlafen gegangen!

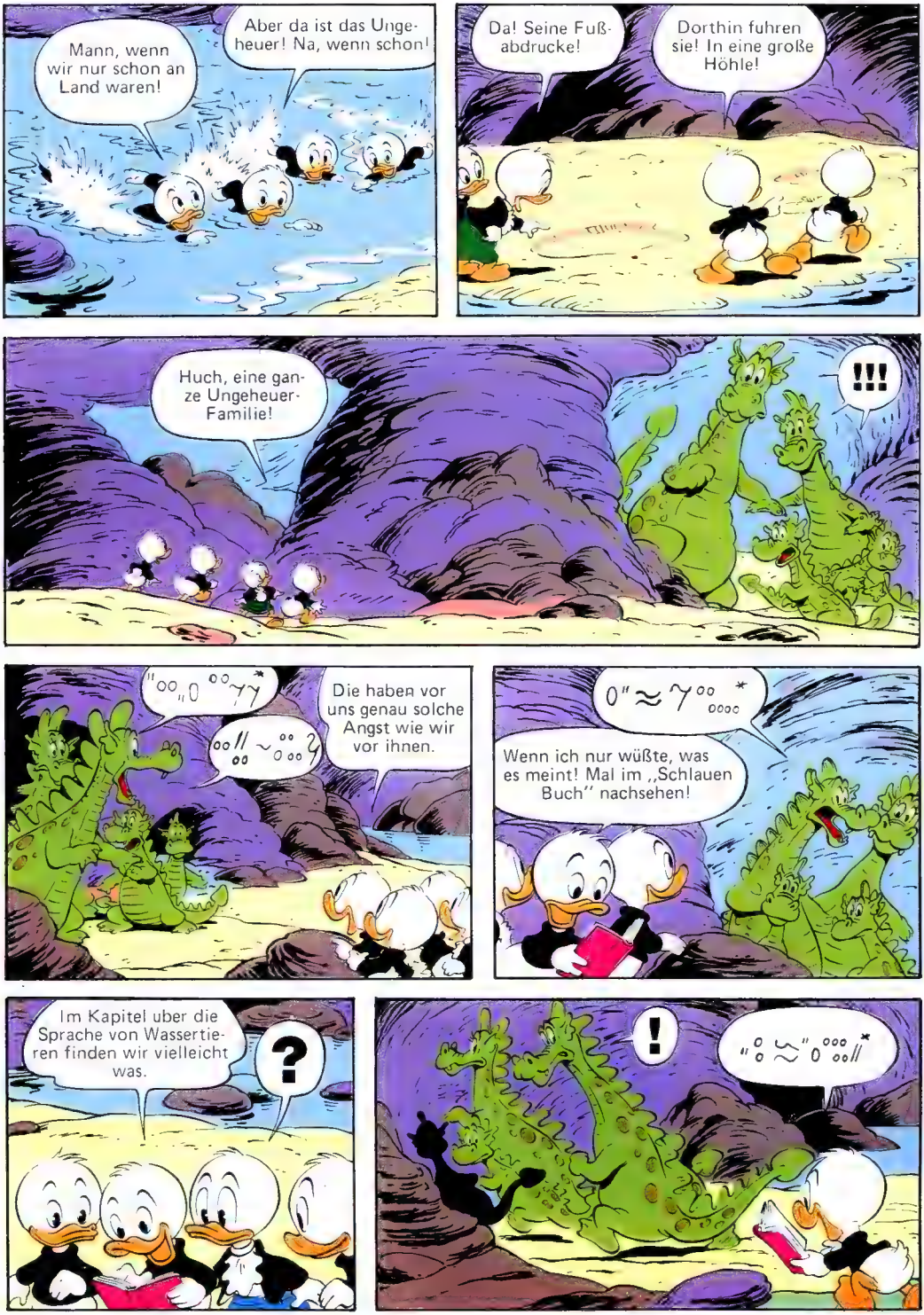
Seht mal, was ich gefunden habe!
Ein Fischernetz! Na, dann fischen wir eben ein bißchen, solange wir hier warten.

Ein fetter Karpfen zum Abendessen wär' doch klasse!
Nichts dagegen! Aber hoffentlich fangen wir nichts Schlimmeres!

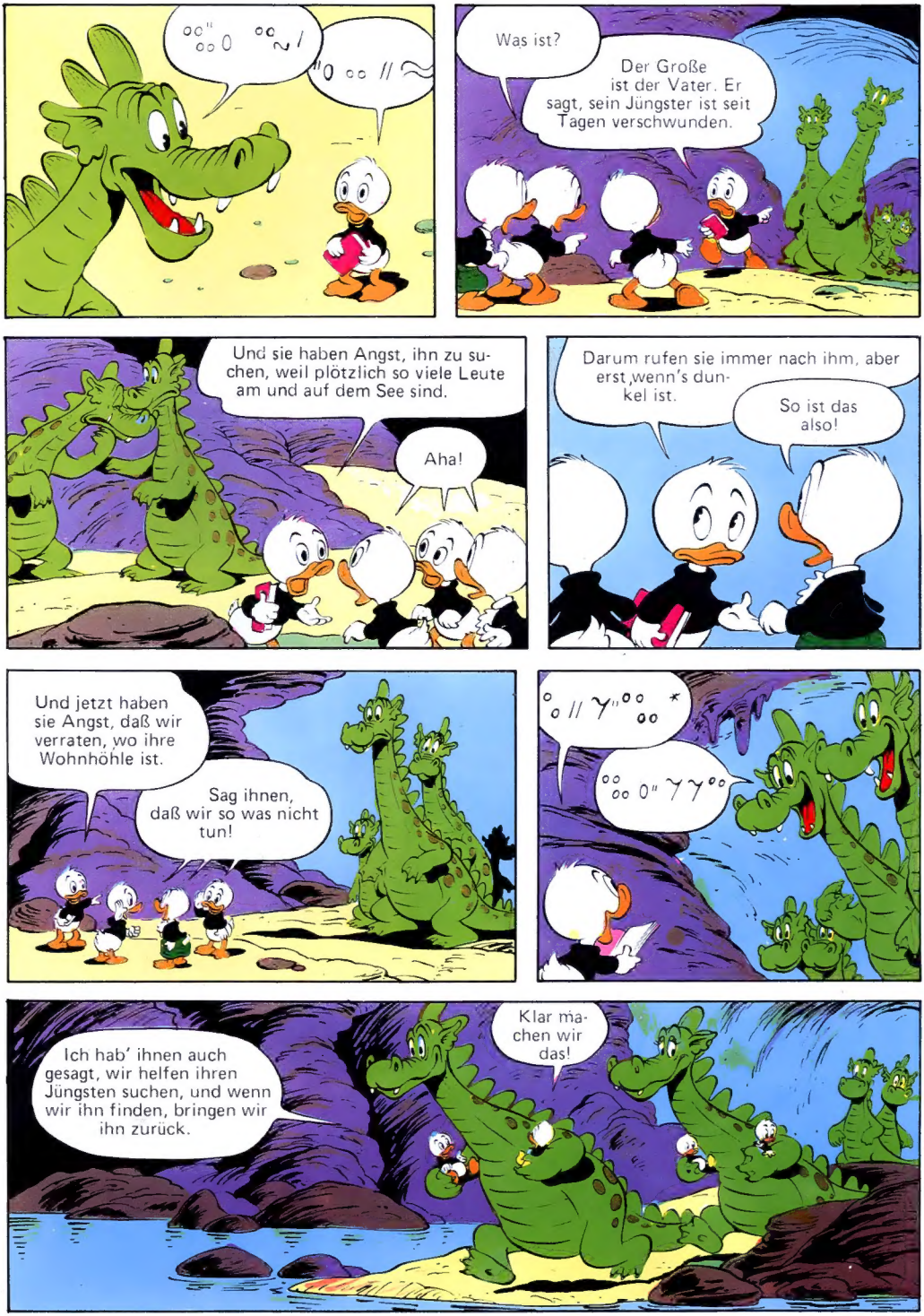

Ich glaub' eher, daß wir überhaupt nichts fangen.
Vielleicht sind auch die Fische schon schlafen gegangen.
Na, dann zieh' ich das Netz eben wieder ein.
!
Nicht das kleinste Fischlein drin!
Also dann machen wir jetzt Schluß!
Ist doch sinnlos, hier weiter rumzugondeln!
Du hast recht! Das Heulen hat ja auch schon aufgehört.
Eine vorschnelle Behauptung...
HEU-EUL!
Keuch!
HEU-EUL!
Also doch!
Und wir haben keinen Fotoapparat dabei!
!
Es hat uns gesehen!
Bose sieht es nicht aus. Eher traurig!



und voller Überraschungen...



Nächste Woche heißt es:



Start frei zur TOUR DE DUCK!

Fortsetzung im nächsten Heft!

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Noch läuft alles glatt...

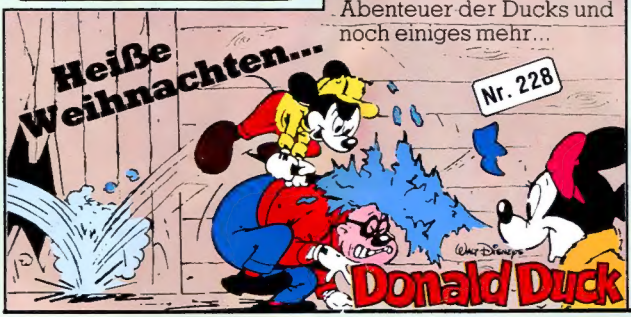
... aber schon bald wird es Ärger mit dem Auto geben. Und zu allem Überfluß taucht auch noch dieser eingebildete Vetter Gustav auf. Er wird den guten Donald mal wieder ganz schön zur Weißglut bringen...

Micky vision

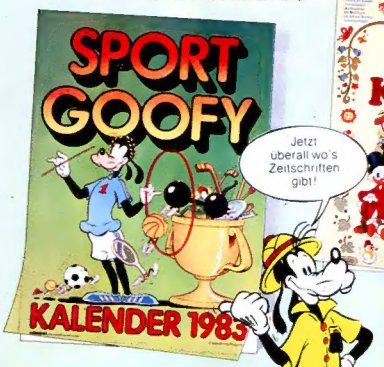
Wie immer mit dem klasse Aufkleber!

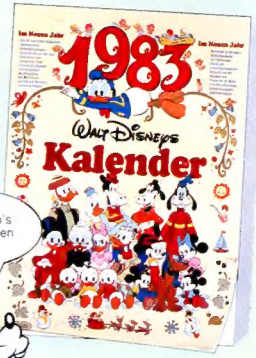
Nr. 10

... beschert Micky den Panzerknackern, die es natürlich verdient haben. Außerdem erlebt Ihr ein spannendes Eisberg-Abenteuer der Ducks und noch einiges mehr...



2 tolle Kalender für Comic-Freunde!





Und dieser hier wird besonders den Sportfans unter Euch Spaß machen.

Darin begleiten Euch viele lustige Comic-Figuren durch ein ganzes Jahr.

© Walt Disney Productions

Überraschung für Rätselfreunde!

Jetzt werden frühere Düsentrieb-Rätselhefte, die mancher noch nicht kennt, als Zweitauflage neu gedruckt. Da heißt es, zugreifen!

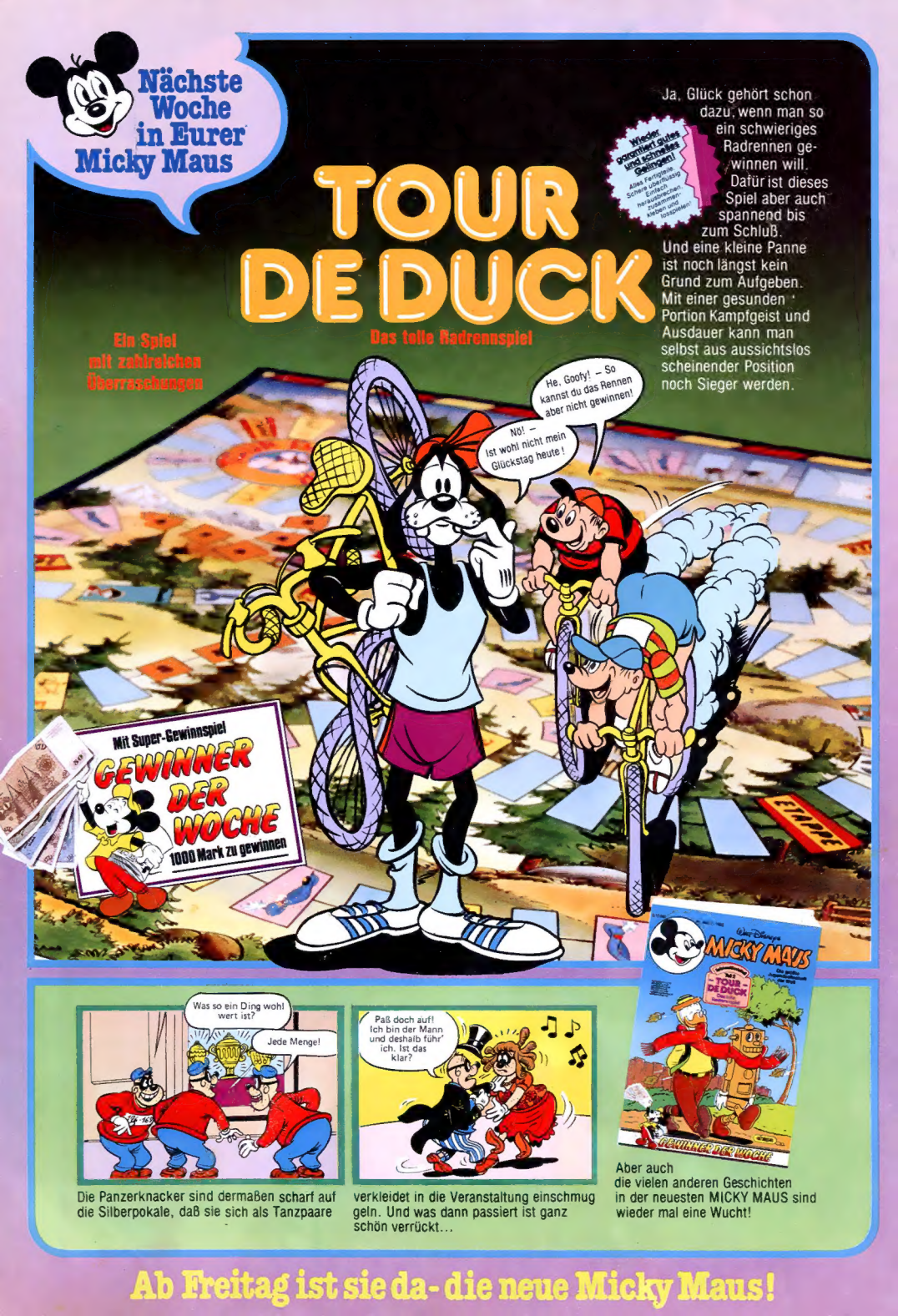
Nr. 16

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop

Wegen des großen Erfolges!

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler


Nächste Woche in Eurer Micky Maus
TOUR DE DUCK
Das tolle Radrennspiel
Ein Spiel mit zahlreichen Überraschungen
Wieder garantiert gutes und schnelles Gelingen!
Alles Fertigteile. Schere überflüssig. Einfach herausbrechen, zusammenkleben und losspielen!
Ja, Glück gehört schon dazu, wenn man so ein schwieriges Radrennen gewinnen will. Dafür ist dieses Spiel aber auch spannend bis zum Schluß. Und eine kleine Panne ist noch längst kein Grund zum Aufgeben. Mit einer gesunden Portion Kampfgeist und Ausdauer kann man selbst aus aussichtslos scheinender Position noch Sieger werden.
He, Goofy! – So kannst du das Rennen aber nicht gewinnen!
Nö! – Ist wohl nicht mein Glückstag heute!
Mit Super-Gewinnspiel
GEWINNER DER WOCHE
1000 Mark zu gewinnen
ETAPPE
Was so ein Ding wohl wert ist?
Jede Menge!
Paß doch auf! Ich bin der Mann und deshalb führ' ich. Ist das klar?
MICKY MAUS
TOUR DE DUCK
GEWINNER DER WOCHE
Die Panzerknacker sind dermaßen scharf auf die Silberpokale, daß sie sich als Tanzpaare verkleidet in die Veranstaltung einschmuggeln. Und was dann passiert ist ganz schön verrückt...
Aber auch die vielen anderen Geschichten in der neuesten MICKY MAUS sind wieder mal eine Wucht!
Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!